R－5175~77

CROSS MEDIA SOFT

目　次

起動法

ゲームの始め方

起動方法

① ドライブ1に「ディスク1」、ドライブ2に「ディスク2」を入れて起動します。レーベル表示の後、タイトルが出てオープニング・デモが始まります。

＊ デモをスキップしたい場合は、スペース・キー（または、マウスの左クリック）を押してください。

② デモが終了（またはスキップ）すると、「ディスク3をドライブ2にセットして何かキーを押してください。」と表示が出ます。

③ 表示に従い、ドライブ2を「ディスク2」から「ディスク3」に入れ替えると、ゲームのメイン画面に移ります。

＊「ディスク2」は、オープニング・デモ、エンディング・デモ専用のディスクですので、ゲーム中は不要です。

ハードディスクへのインストール、及び起動法については、本編「ハードディスクへのインストール・起動」を参照してください。

メイン画面

まず最初に、メニュー中央にメッセージが表示されます。メッセージには、ゲームの制限時間が示されています。読み終えたら、リターン・キーを押してください(マウスの場合は、左クリック)。メッセージ・ウィンドウが消えます。

メイン画面の左上に示されているのが自分のいる惑星名、右上に示されているのが現在の西暦です。

まずは、この惑星上で、傭兵としての最初の仕事をしてみましょう。

なお、バトル画面以外の面では、マウスを使用することもできます。マウスを使用する場合、リターン・キーを左クリック、ESCキーを右クリックと読み替えて操作してください。

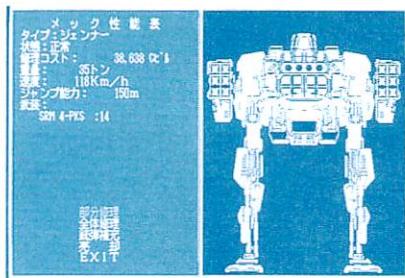
[1] メック修理

最初自分のメックとして与えられているメック（軽量級メック、ジェンナー）は中古であるため、まず修理が必要です。

メック工場

①画面左中の「メック工場」アイコンに、カーソルを合わせリターン。

②「メック確認」をリターン。

③「ジェンナー」をリターン。

修　理

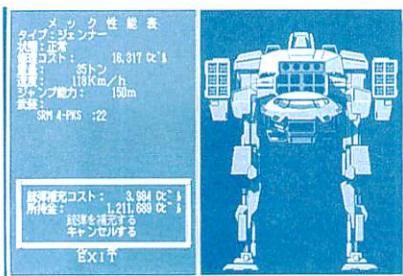
工場でのダメージ・レベルは、「大→中→小→正常」で表現されています。

①「部分修理」をリターン。

②各パーツの状態が表示されるので、「正常」でないパーツにカーソルを合わせリターン。パーツは一段階ずつ回復していきます。可能な限り全てのパーツを「正常」状態にします。
（部品がなくて完全に回復できないパーツもあります。）

③「EXIT」をリターン。または、単に ESC キー。
全てのパーツが回復できなくても、この面の表示で状態表示が「正常」と表示されていれば、戦闘可能な状態です。

銃弾補充

①「銃弾補充」をリターン。

②「銃弾を補充する」をリターン。
武装欄の「SRM4 − PKS」右横の数量が「25」となれば、補充完了です。

メイン・メニューに戻る

① ESC キーで、メイン・メニューに戻ります（または、「EXIT」をリターン）。

[2] 任務契約

戦闘に入るためには、惑星の領主と傭兵として任務契約を行う必要があります。

※ ちなみに、ゲームの進行と無関係に戦闘だけを行うこともできます（メニュー画面右下アイコン、オプションの中の「練習モード」）。初心者は、このモードで練習して操作系に慣れてから、実戦に行くことをお奨めします。

任務契約

① 画面左下の「任務契約」アイコンに、カーソルを合わせリターン。

②「任務リクエスト」にカーソルを合わせてリターン。

③ 傭兵を必要とする任務はいくつかあるので、もし、契約内容が気に入らなければ、「次の契約」にカーソルを合わせリターン。

任務と敵軍武力が納得いく内容であれば、今度は報酬額の交渉を行います。

契約交渉

① 交渉したい項目（赤で示されている金額、及びパーセンテージ）にカーソルを合わせリターン。数字が、赤から黄色に変化します。

② そこで、上下キーを操作すると、それに従い数字が上下します。

③ 交渉希望の数字まで上げたらリターン。数字が、赤に戻ります。

④ 各項目、希望数字を設定したら、「希望提示」をリターン。希望を受けて領主が再度示した数字に変わります。

⑤ その値が満足であれば、「了承する」をリターン。納得いかなければ、再度交渉（2回位の交渉が適当。それ以上繰り返すと、交渉打ちきりとなる場合があります）。

⑥「契約成立」の表示が出て、戦闘前画面に切り替わります。

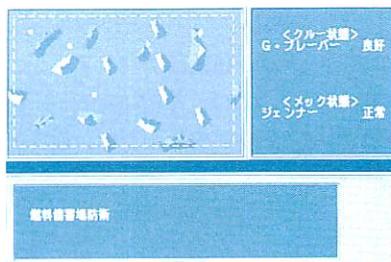
[3] 戦闘開始

契約に基づき、いざ傭兵としての初仕事に乗り出します。

①画面左下の「戦闘」アイコンに、カーソルを合わせリターン。戦場へ向かうシャトルのアニメーションに移ります。

(ここからは、キーボードのみの操作となります。)

②戦地に到着すると、戦闘マップが表示されます。マップ上では、自分のメックが白(または黒)、敵メックが赤、基地が青の点で示されます。

ここで、任務の再確認と、戦略の組立をしてください。以降、時間はリアルタイムで進んでいきます。

(リターン・キー、またはスペース・キーで画面がコックピットに切り換わります。)

バトル

コックピットでの操作は、ほとんどのキーを用いた実戦さながらのシミュレーション・コントロールですが、ここでは基本操作だけ紹介します。
詳しいキー操作は、本編「メックの操縦」を参照してください。

●基本操作

①矢印キー、またはテンキーを押してみてください。自メックが、前後左右に動きます(矢印キーの場合、停止は[↑]キーと[↓]キーの同時押し)。

②[T]キーを押してみてください。コックピット中央の地形図がレーダーに変わります。更に、[Z]キーを押すとレーダー・レンジの倍率が切り替わります（全3段階)。拡大すると、敵メックの姿がはっきり見えます。
敵との距離が近づいてきたら、元に戻すことを忘れないように。

③[C]キーを、押してみてください。コマンド画面に切り替わります。
ここでは、戦闘マップが見れます。また、仲間がいるときは、この画面で作戦指示を出します。

[Q]キーで元のコックピット画面に戻ります。

④敵との距離がある程度近づいてきたら、リターン・キーを押してください。敵メックをロックします（ロックできると、敵メックに四角枠が付き、コックピット左下のダメージ・ディスプレイに敵メックのダメージ情報が出ます)。

⑤敵メックのダメージは、黄色部が中ダメージ、赤色部が大ダメージを示します。敵の照準射程距離に入る前に、[N]キー、[M]キーを使って、画面中央に表示されている照準計を上下させ、敵メックのダメージが大きいところに照準を合わせておくと良いでしょう。

⑥コックピット右下に並んでいるのが、自分の装備している武器です。
各武器の右端のアルファベットが、それぞれの射程距離を示します（L：長距離、M：中距離、S：短距離)。

敵が射程距離に入ると、アルファベット自身が赤色に変わります。ここから、攻撃開始です。

⑦スペース・キーで武器発射です。武器の上から順に発射していきます。

テンキー（または方向キー）を巧みに操作して、敵の攻撃を避けつつ、確実にダメージを与えましょう。敵を倒せば任務遂行、倒されれば任務失敗です。(ただし、任務によっては異なります。詳しくは、本編「任務のタイプと戦術」を参照してください)。

＊ 武器は、初期状態でAWS（自動武器選択装置）オンに設定されています。スペースキーを押すごとに武器表示の上から順に発射されます。
特定の武器をAWSから解除したいときは、1（ヌ）～0（ワ）キーを使ってその武器にカーソルを合わせ、Oキーを押してください。武器カーソルの赤枠が消え、AWS解除となります。また、全ての武器を一斉にAWSから解除したい場合は、Wキーを押してください。

AWSを解除した武器を選択するときは、1（ヌ）～0（ワ）キー、または+キー、−キーを使ってマニュアルで行います。

● 余裕が出てきた人へ

ジャンプ

ジェンナーは、ジャンプのできるメックです。Jキーを押すとジャンプします（ただし、ジャンプジェット・エネルギー・メーター上のランプが赤のうちはジャンプできません）。
ジャンプ中の方向は、歩行時と同じくテンキー、または方向キーで行います。着地は、慎重に行う必要があります。高度が下がってきたら、テンキーの2キー（または↓キー）を継続的に押しながら着地してください。そうでないと、落下と同じ状態となり、倒れてしまうばかりか、自メックの脚部に相当なダメージを負います。それでも、倒れてしまった人は、Uキーを押してください。脚が破損していなければ、立ち上がれます。

[4] 部隊編成

戦闘によっては、一人での任務遂行が困難な場合があります。そんな時、最大3名まで共に戦う傭兵を雇うことができます。
ただし、メック購入にはかなりの資金が必要です。それまでは、一体のみで戦わなければなりません。

傭兵を雇う

まずは、「バー」に行きフリーの傭兵を探します。

①メイン画面、右中の「バー」アイコンにカーソルを合わせリターン。

②「クルーを集める」をリターン。

③現れた傭兵が気に入れば「YES」を、気に入らなければ「NO」をリターン。（ただし、一度断わった傭兵は、しばらく姿を現しませんので慎重に選んでください。また、雇える傭兵は最大3名までです。）

④傭兵を雇えたら、「EXIT」をリターンして「バー」を出てください。

メック購入

契約をして仲間になった傭兵には、メックを買い与える必要があります。

①画面左中の「メック工場」アイコンにカーソルを合わせリターン。

②「メック購入」をリターン。

③欲しいメックにカーソルを合わせリターン。

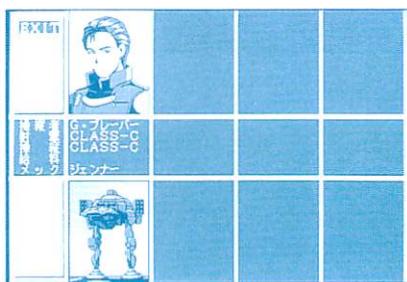
④売りに出ているメックは、ほとんどが中古品です。ダメージ状況をチェックして、問題なければ「メック購入」をリターン。

⑤「EXIT」をリターンして、メイン・メニューまで戻ります。

傭兵へのメックの割り当て

購入したメックを、傭兵に割り当てます。

①画面左上の「ステータス」アイコンをリターン。

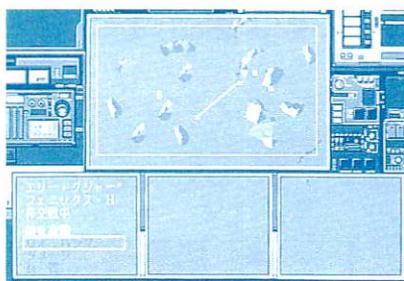
②「メッククルー」にカーソルを合わせリターン。

③メックを割り当てたい傭兵の「メック」の項にカーソルを合わせリターン。（文字が緑に変わる。）

④テンキーの上下でその傭兵に割り当てるメックが変わります。割り当てたいメックに合わせてリターンで決定です。

⑤「EXIT」をリターンして、メイン・メニューまで戻ります。

戦闘時の傭兵への指示

戦闘中は、各傭兵は基本的に独自の行動をしますが、作戦に従った作戦指示を与えることができます。ただし、作戦指示を与えている最中もゲームはリアルタイムに進んでいますので、指示はすばやく行う必要があります。

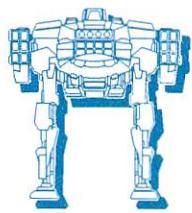
①[C]キーを押すと、画面がコマンド画面に切り替わります。
傭兵への指示は、この画面上で行います。

②コマンドは上から「傭兵の名前」「メック名」「現在の行動」「作戦指示」「ターゲット」「ダメージ」「武器ダメージ」となっています。「ダメージ」にカーソルを合わせると、現在の被害状況を見ることができます。

③味方メックの行動を指示するときには「作戦指示」にカーソルを合わせリターン。

④「自分で行動」「待ち伏せ」「防御」「敵を攻撃」「撃破型移動」「回避型移動」のコマンドの中から、最適なものを選んでください。

⑤「自分で行動」以外を選択した場合、次にターゲットを選択します。「敵を攻撃」を選択したときは、「ターゲット」にカーソルを合わせ、ターゲット名を選びます。また、それ以外はフィールド・マップ上のカーソルを移動させて目標を指定してください（ただし、あまり無理なことをさせると、そのメックが破壊されるだけでなく、傭兵も命を落としてしまうので、慎重に行ってください）。

⑥[Q]キーで、コマンド画面から元のコックピット画面へ戻ります。

ギデオンの宣誓書

私の名はギデオン・ブレーバー・バンデンバーグ…

私に不慮の死が訪れた場合は、この文書を5大ファミリーの報道機関に送っていただきたい。

この文書は、3024年3月3日、太陽連邦、ドラコニス・マーチのアンダース・ムーンにおいて記したものである。私は、バンデンバーグの誇りにかけて、ここに記す全てのことがらが真実であることを誓う。

私がこれを書き残すのは、もし、マクブリン一族の陰謀が達成されてしまった場合には、真実が永久に隠されてしまうかも知れないと考えたからである。そこで、私がアンダース・ムーンを去る前に、あるいは、でっち上げの罪によって処刑されてしまう前に、以下のことがらを書き残しておくことにしたのである。

物語は、2137年、今日、アンダース・ムーンとして知られるこの惑星を、バンデンバーグ一族とマクブリン一族が共同統治したときに始まる。

アンダース・ムーンは、クリタとダビオンの支配域の境界線上に位置しており、貴重な資源もなく、戦略的にもほとんど価値のない惑星であった。だが、「連続戦争」の時代に、アンダース・ムーンの兵士たちの勇敢さがダビオンの王子にたたえられて、アンダース・ムーンに公国の称号が与えられた。以来、アンダース・ムーンの君主としてデュークの位が制定され、その継承を巡ってバンデンバーグ一族とマクブリン一族の対立が始まった。

デュークの位は、前任者が死去した場合には、次なる者に継承されることが決められており、そのために数世紀に渡って、デュークの継承には暗殺と陰謀の暗い陰がまとわりついてきた。

そして、歴史はまたもしても繰り返された…

ある日の午後、私はバンデンバーグ家の所有地の一つを視察するためにバンデンバーグ城を留守にしていた。その間に、メックの盗賊一味が城を襲撃し、デュークであった父、キャメロン・バンデンバーグと、私の兄弟姉妹をみな殺しにしたのだ。そして、盗賊一味は手の届かぬ宇宙のかなたに消え去ってしまった。

目撃者の話によれば、ジャリス・マクブリンが現われて、盗賊一味を追い払ったという。偶然にも、時を同じくして、ニュース取材班が現われて、ジャリス・マクブリンの姿を報道した。マクブリンは取材班に向かって、たまたま近くを通りかかって襲撃に気づいて駆けつけたが、すでにデューク（キャメロン・バンデンバーグ）は殺害された後だった、と説明した。恐るべき陰謀である。すべてはマクブリンが作り上げた芝居に違いない。

やがて、城に戻った私が見たものは、ばらばらにされた家族の遺体だった。宝物庫に収めてあったバンデンバーグ家の財宝はすべて奪い去られていた。さらに、アンダース・ムーンの支配者の象徴、すなわちハーンの聖杯が、大殿堂から消え去っていた。
ハーンの聖杯は、古くテラから伝わるもので、デュークの戴冠式では、これを用いて神聖なる儀式が行なわれる。この聖杯は現在では儀式の象徴となり、これがなくてはデュークを名乗ることはできない。

手がかりは、盗賊のメックが見慣れぬ紋章を付けていた、ということだけだった。生き残った家来によれば、それは翼に縁どられたドクロの紋章だという。

次の日、最高議会はこの襲撃事件に関する臨時会議を開いた。驚くべきことに、ここでジャリス・マクブリンは、私の父、キャメロン・バンデンバーグが盗賊一味の仲間であったとして、謀反の罪をきせようとしたのだ。マクブリンの言葉によれば、私の父は盗賊一味を裏切ったために殺害されたという。そして、マクブリンは”証拠”として、父が署名したという文書や、父と盗賊一味が一緒に写っている録画テープなどを議会に提出した。私はでたらめな作り話を止めようとしたが、警備兵に取り押さえられてしまった。マクブリンはさらに、ハーンの聖杯を失ったことで、バンデンバーグ一族を非難し、バンデンバーグ一族の財産を取り押えることを議会に提案した。そして、それが圧倒的多数によって可決されてしまった。マクブリンはさらに、自分の組織を用いて盗賊一味を探し出し、聖杯を取り戻してみせると宣言した。

マクブリンは、ただちに新たなデュークを選出すべきだと提案したが、議会はそれを小差で否決し、私が法的な成人年齢である23才になる5年後まで、新デュークの選出は保留することを決定した。そして5年後に、マクブリンか私のいずれかが、アンダース・ムーンの新デュークとして選ばれることに決まった。

議会から退出した私は放心状態にあった。誰かに後を付けられていたことにまったく気づかなかった。私は拉致され、激しい拷問にあった。しかし、私の肉体に永久に残るような傷跡がつかないように注意が払われていた。

瀕死の私を、ジャリス・マクブリンが見おろしながら言った。
「お前をデュークにはさせない。すでに手は打ってある。ハーンの聖杯は、お前の手の届かぬ何光年もの彼方に隠してある。議会が何と言おうと、聖杯がなければ、お前はデュークにはなれない。聖杯を取り戻すことができるのは俺だけだ。俺が盗賊一味を倒して、バンデンバーグの謀反の野望を打ち砕き、そしてハーンの聖杯を取り戻すというわけだ。そして、英雄となった俺が新たなデュークとなるのだ。」

私は、息絶えだえに言い返した。
「アンダース・ムーンを、お前の自由にはさせない...」

ジャリスは冷たく笑った。
「残念だがギデオン、お前はどこか見知らぬ星で、のたれ死ぬことになるのだ。今すぐ、お前を始末したいところだが、アンダース・ムーンでお前を殺してしまうと後で面倒なことになるかも知れない。」

ジャリスの目が冷たく光った。
「お前に24時間だけ猶予を与えてやる。その間にこの惑星から出て行け。そして二度と俺と出会わないように祈るがよい。そうでないと、家族と一緒に死んだ方がましだったと悔やむことになる。」

ジャリスはそう言い残して、手下と共に暗い宇宙に消え去っていった。

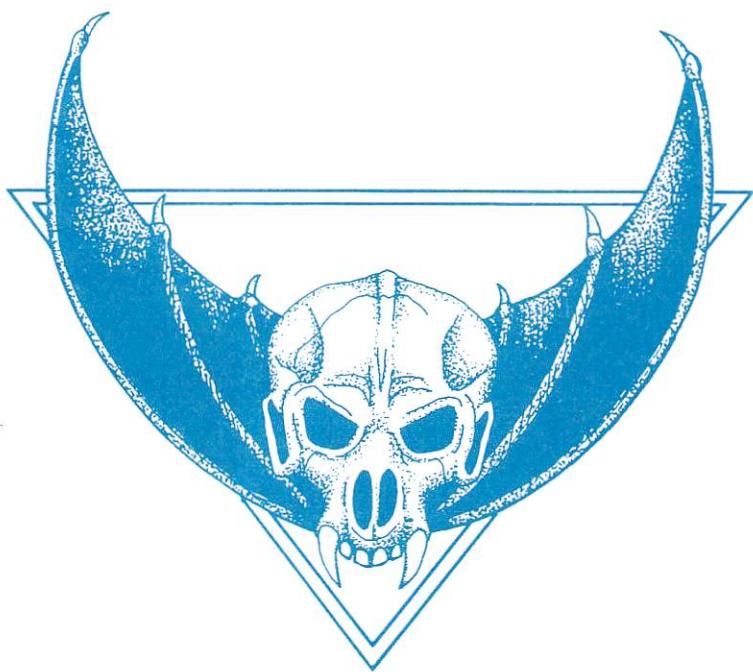
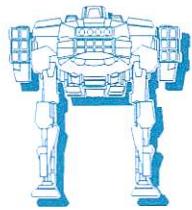
もはや私はまったくの無力であったが、信頼できる者が数人は残っていた。私はやっとの思いで民家までたどり着き、議会のバンデンバーグ派のリーダーであるジョーダン・ロウに連絡を取った。彼は私を自宅にかくまって、傷の手当をしてくれた。我々は夜遅くまで語り合った。

ジョーダンは、この陰謀のリーダーはジャリス・マクブリンではない、という確信を持っていた。マクブリンのような盗賊にとっては、規模が大き過ぎるというのである。またジョーダンは、山岳地帯に埋蔵されているいう核資源や、クリタが軍備増強のために核資源を必要としている、という噂について話して

くれた。ジョーダンは、陰の首謀者はクリタであり、やがて、それが明らかになると推測していた。だが、私はすべてを信じることはできなかった。クリタが陰謀に関わっているという証拠はどこにもない。

ジョーダンは、中古のメック、ジェンナーといくらかの金を用意してくれた。これから自分がどこに行き着くのかも私には定かでない。だが、私は何としても、ジャリスの隠したハーンの聖杯を見つけ出すつもりである。聖杯は、おそらく固く守られているに違いない。そして、それを撃ち破るには、強力なメックの部隊を組織しなければならないだろう。まずは資金が必要である。そのために私は傭兵となって、自分の戦闘技術によって資金を稼がなくてはならない。だが、いかなる困難があろうとも、私の復讐の決意が揺らぐことはないだろう。

ジャリス・マクブリンに言っておく。私は必ず戻ってくる。そして、いかなるメックも私の行く手を阻むことはできない。

ギデオン・ブレーバー・バンデンバーグ

バトルテック・
ワールド・バックグラウンド

21世紀から31世紀までの歴史

西暦2014年。世界平和計画を推し進めるウェスタン同盟によって、世界は一つの旗のもとに統一された。2086年には世界のほとんどの国がウェスタン同盟の傘下に収まった。

2108年。人類は超光速星間移動（FTL）を実現し、宇宙移住時代の幕が開いた。やがて、超光速星間移動のコストが低減されるに従って移住も広大な範囲に及び、2235年には600を越える植民惑星が誕生した。

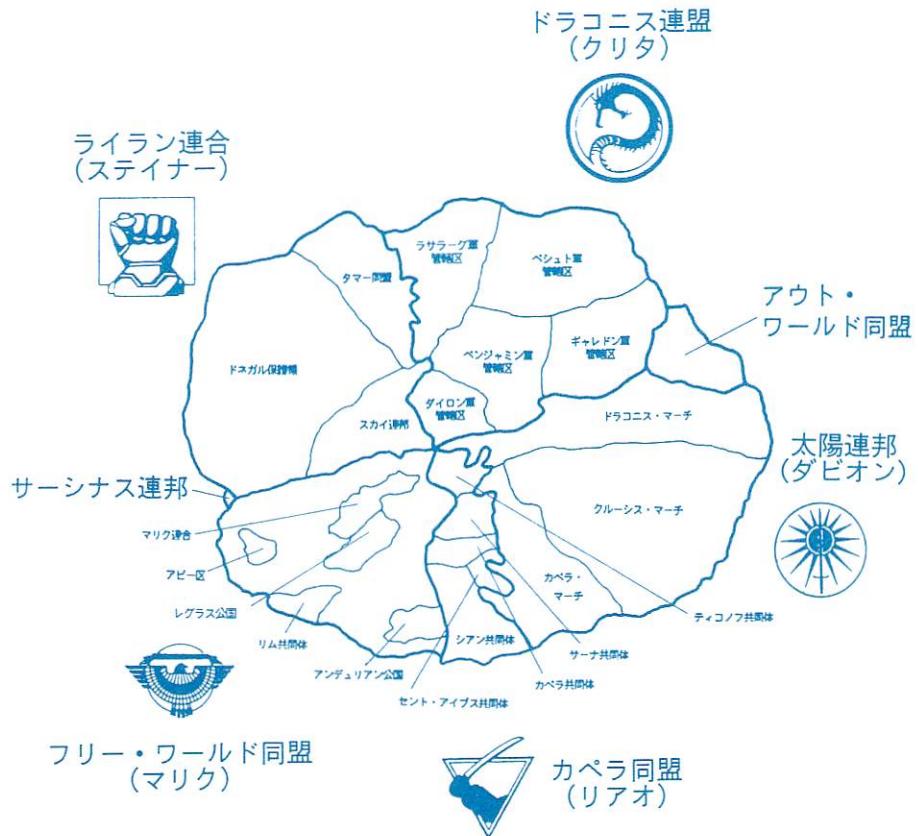
2236年。それらの植民惑星が、テラの支配に対して反旗をひるがえし、2242年の時点で、テラの支配権は60光年の範囲にまで縮小されていた。その後、50年のあいだ、テラからの大規模移住が続き、人類はさらに1500以上の惑星に移り住んでいった。

2314年。テラの支配権は最終的に崩壊し、植民惑星はそれぞれに独自の覇権を唱え、いくつかの星間戦争が勃発した。そして、宇宙の支配権をめぐる戦争は、2550年まで絶え間なく続いた。この時期に誕生したバトルメック（戦闘用ロボット）と呼ばれる新しい戦闘システムは、高度化した戦争形態において不可欠な戦闘兵器となっていった。

2571年。スター・リーグの設立は、植民惑星のほとんどを巻き込む統一戦争の勃発を招くが、戦争が終結した2597年以降は比較的穏やかな時代が続いた。スター・リーグは超光速星間通信装置を開発し、それまでに一年前後必要だった星間通信の平均所要時間を5カ月足らずに短縮した。

スター・リーグは150年以上に渡って平和を維持し続けるが、やがて人類に内在する裏切りと憎悪によって平和は破られた。その後、宇宙最高議会の5人のリーダー達が、スター・リーグの支配権をそれぞれに主張して譲らず、2785年、その後の一連の宇宙戦争につながる最初の戦闘の火蓋が切って落とされた。
宇宙軍事協定は踏みにじられ、血みどろの戦闘によって数億に及ぶ犠牲者を出すこととなった。

この時期のテクノロジー・レベルは、一連の戦争のため、実に数百年の間、21世紀をわずかに上回るレベルで留まっていた。サクセッサー・ステーツの軍事リーダー達は、高度文明の維持に不可欠な高知能コンピュータ、核融合設備、宇宙船などの開発に手間どり、既存の旧式兵器によって軍事力を維持していた。近年、第3次宇宙戦争が終結し、太陽連邦とライラン連合との間に新たな同盟協定が結ばれたことで、今後のサクセッサー・ステーツに、平和と協調、協力の時代が訪れるのではないかという見方もある。

「サクセッション・ウォーズ：その歴史」
（ニュー・アバロン科学研究所、B.バンザイ博士著）より

サクセッサー・ステーツ

この章に書かれていることは既に学校で学んだものかもしれないが、改めて頭にたたき込んで欲しい。雇用主と、敵対相手の知識を頭に入れることは、傭兵としての最低限の条件である。

太陽連邦（ダビオン・ファミリー）

ルシアン・ダビオン（後にニュー・アバロン国首相となる）によって2317年に成立した。以来700年以上に渡り、ダビオン・ファミリーによって統治されている。ダビオンが行なった前世紀の領土拡張は、そのほとんどが、リアオ・ファミリー率いるカペラ同盟の領土を奪い取ることによって成し遂げられた。ハンス・ダビオン（現ニュー・アバロン国侯爵で、太陽連邦最高君主）は、ライラン連合と同盟協定を結んでいるが、近年、クリタの率いるドラコニス連盟とは戦闘状態にある。ハンスと義兄弟にあたるマイケル・ハセック・ダビオンはニュー・サーティス国侯爵の地位にあり、カペラ・マーチの頭首でもある。

ダビオン・ファミリーは、傭兵に対して十分な敬意を表し、正当な契約をかわすことで知られてきた。ただし、ハンス・ダビオンは非常に狡猾な男で、特に戦闘においては手のこんだ戦術を用いることで知られている。従って、ダビオンの仕事を請け負う前には、契約にトリックがないかどうか、一応の注意を払うべきである。

ライラン連合（ステイナー・ファミリー）

2341年に3つの小さな連合国、タマー同盟、スカイ連邦、ドネガル保護領が一つになって成立したライラン連合は、2400年代初頭からステイナー・ファミリーによって統治されていた。現在の首都はサーカッドである。

ライラン連合は、これまでにドラコニス連盟に多くの領土を奪われたため領土が縮小したが、貴重な資源を埋蔵する惑星をいくつか所有しているため、依然として強大な力を保持している。近年、ダビオン・ファミリ

ー率いる太陽連邦と協定を結んだことで、クリタ・ファミリーのドラコニス連盟から、いくつかの惑星を奪還することに成功している。現在のライラン連合の統治者、カトリーナ・ステイナーは、太陽連邦との同盟関係をより強固なものとするため、娘のメリッサとハンス・ダビオンの縁組みを進めているとの噂がある。

ステイナー・ファミリーは、最強の兵士たちを雇い入れるため、豊富な財産を用いて寛大な契約を提示することが普通である。しかし、ライラン連合自体に内紛があり、それがライランの軍事力を低下させる要因となっている。
ライラン軍は、しばしば戦闘のさなかに撤退してしまうことがあり、そのたびに勝利を逸してしまうことも珍しくない。頭首カトリーナは現在ライラン軍の戦力向上に力を注いでいるが、その成果が現れるかどうかは不明である。

カペラ同盟（リアオ・ファミリー）

カペラ同盟は、2366年に5つの小国が協定を結んだことで誕生した。成立当初のカペラ同盟は、悪意に満ちた中傷合戦と内部抗争、派閥闘争に終止していたが、やがて仲裁役として登場したフランコ・リアオがカペラを一つにまとめあげた。リアオは世襲的な権力を手中に収め、カペラ同盟の主要部分は現在にいたるまでリアオ・ファミリーの支配下にある。

カペラ同盟はこれまで、マリク・ファミリーのフリー・ワールド同盟と100年以上に及ぶ激しい戦闘状態にあり、その結果、きわめて価値の高い領土の多くを、ダビオン・ファミリーの太陽連邦及び、フリー・ワールド同盟に奪い取られてしまった。しかし、縮小したカペラの領土は、現在では強固な要塞と化しているおり、最近の50年間には内紛もほとんど起こっていない。現在のカペラ同盟の統治者マクシミリアン・リアオは、自らの外交手腕によって、かつての栄光を再びカペラと、そしてリアオ・ファミリーの手中に取り戻すことに力を注いでいる。

傭兵諸君は、現時点のカペラの軍事力は、サクセッサー・ステーツ中、最も弱小であるという事実を記憶にとどめておくべきだろう。リアオ・ファミリーが傭兵を求める場合、一見して非常に魅力的な条件を提示することが多い。ところが、すばらしいと思われた契約が、実際には実入りの少ない契約だったという話も多い。噂では、契約の内容が完全に履行されないこともあるという。

ドラコニス連盟（クリタ・ファミリー）

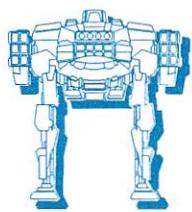
2319年、シロー・クリタの非情な武力行使によって成立した。ドラコニス連盟の広大な領土は、現在もクリタ・ファミリーの支配下にある。現統治者は冷酷無情なタカシ・クリタである。首都はルシアンにあるが、クリタ親衛隊の本拠地であるニュー・サマーカンドが強大な発言力を持っている。

クリタ・ファミリーは、傭兵との契約に積極的だが、冷酷かつ傲慢なことでも知られている。クリタ・ファミリーは妥協を好まず、過酷な条件を突きつける。しかし、戦闘となれば勝利を得ることにしぶとく、そのため一度ならず契約を結ぼうとする傭兵も多い。

フリー・ワールド同盟（マリク・ファミリー）

2271年にマリクの協定によって、大オリエンテ公国、レグラス公国、マリク連合が統一され成立した。商業に重きを置いており、サクセッサー・ステーツでの貿易が盛んである。フリー・ワールド同盟の権力は、世襲的にマリク・ファミリーに握られているが、近年、フリー・ワールド同盟には内部分裂の兆候があり、首都アトリウス在住の現統治者ジャノス・マリクは切迫した問題をかかえていることになる。

フリー・ワールド同盟内部には紛争が絶えず、そのために傭兵の雇用の機会は多い。しばしば条件の良い契約や報酬が提示されるが、政情が不安定なため、ここでの戦闘には注意を要する。

傭兵としての心得

傭兵として成功するためのすべての要素を、ここで網羅することはできない。その多くは、積み重ねられた経験が教えてくれるだろう。ここでは、ダートサイド（メニュー画面）で行うことのできることについて説明する。
ダートサイドでは、マウス、またはキーボードの矢印キーによって、アイコンを選択することができる。そして、マウスボタン（マウスの場合）またはリターン・キー（キーボードの場合）によって選択を決定する。

以下は、キーボードを用いたときの説明だが、マウスでも同様の作業を行なうことができる。

ステータス

パーソナル・データベース。これらのデータの中で、最も重要な項目は、Cビルの所有額であろう。また、諸君はソフトウェア・エージェントからの情報を利用することができる。ソフトウェア・エージェントは、ニュースネットを通じて、それぞれの領主が諸君に対してどのような感情をいだいているのかを知らせる。領主の態度は、前回の契約で諸君がどのような働きをしたかによって変化し、それが次回の契約に影響を及ぼす。したがって、自分に良い感情を示していない領主では、あまり有利な契約は期待できない。
領主の態度は「最高」「良」「中」「下」「最悪」の５段階で提示される。

メッククルー
諸君の部隊に所属しているクルーが表示される。それぞれのメンバーの射撃、操縦技能、給料、及び操縦中のメックを確認することができる。一人のクルーも雇っていない場合には、自分以外表示されない。ここでは、クルーたちに割り当てたメックを交換したり、あるいはメンバーを解雇することもできる。また、新たにメックを購入したさいには、クルーの誰かに操縦を割り当てなければ（諸君自身が操縦する場合も同様）そのメックを使用することはできない。
メックの割り当てを変更する場合は、すでにクルーに割り当てられているメックを選択してリターン。続けて矢印キーを使用、他のメックを選択して再度リターン。（メンバーはいつでも解雇できる）。すでに、そのメックが他のメンバーに割り当てられている場合は、その二人のメンバーのメックが交換される。

ニュースネット
コムスター・ニュース・フィルターによって、宇宙情報ネットワークから選び出された情報が表示される。諸君個人へのメッセージもここで見ることができる。傭兵にとって最新の動向を知ることは、より有利な契約を結ぶために不可欠である。もし、諸君が特別な目的を持っているとすれば、ニュース・フィルターがそのための情報を提供してくれるだろう。
矢印キーを用いて作業を選択し、リターンで実行する。「PREV」は、以前の情報を表示し、また、新たな情報があれば「NEXT」で表示される。作業を終了して、パーソナル・データベースに戻る場合は「EXIT」。

メック整備工場

メックの確認、修理、売買、弾薬補充などを行なう。部品の値段は惑星によって異なる。メックを購入できない領域もある。また、必要な部品がただちに手に入らないこともある。したがって、必要な部品は手に入れられるときに購入しておくことが望ましい。Cビルを惜しんだ結果、戦場に行ってからメックを修理しておけば良かったと後悔しても取り返しはつかない。

メック確認
所有しているメック及び搭乗しているクルーを確認することができる。また、メックを選択してリターンすれば、さらに詳細を見ることができる。ここでは、メックの全体図とともに、基本装備やジャンプ能力が表示される。

さらに、以下の作業を行なうことができる。自分のメックの状態を把握しておくことは、傭兵として最低限の義務である。

部分修理：メックの装備、また破損の度合いを確認。破損している個所があれば、画面下部に修理に要するコストが表示される。修理作業を行なう場合は、その部分を選んでリターン。一度の修理で、一段階ずつ修復が行なわれる（「大」→「中」→「小」→「正常」)。したがって、機能不能状態の部品を完全に修復するためには、表示されている修復コストの3倍の金額がかかることになる。惑星によっては、修理に必要な部品が手に入らないこともあるので、その場合は、部品が届くのを待つか、他の惑星までいかなければ修理できない。メックのメインテナンスは、最も確実で基本的な防御法である。むろん、危険を覚悟で修理を完了しないまま、戦闘を行なうこともできるが、無謀な行動は傭兵として最も恥ずべき暴挙である。

全体修理：自動的にすべての故障部分が修理される。ただし、ここで表示される修理コストはあくまでも概算であり、実際の金額はそれよりも若干、異なる場合もある。修復作業は、通常の「修理」の場合と同様である。ただし、修理に必要とされるCビルを所持していなかったり、必要な部品がそろっていない場合、修理は完全には行なわれない。

弾薬補充：弾薬が100％充填されている場合は、リターンを押すとそれが表示される。弾薬充填の必要がある場合は、それに要する金額が表示される。諸君は、弾薬補充を選んで金額を支払うか、またはキャンセルを選択できる。一人前の傭兵は、補給の重要性を忘れてはならない。

売却：所有しているメックを売る場合に、このコマンドを用いる。もし、購入希望があれば買取りの金額が表示される。提示された金額に満足できなければ、取り引きを終了させることもできる。売却価格は、それぞれの惑星におけるメックの売買状況によって変動する。価格の低い惑星でメックを購入して修理を施し、メックの価格の高い惑星で販売することも可能だが、メックの輸送には費用がかかることを忘れてはならない。したがって、傭兵は兵士であるから、取り引きは商人などに任せて、諸君は兵士としての本分をまっとうされたい。

予備弾薬購入

長期戦闘に向かう際には、修理や弾薬補充を行なわずに、いくつかの戦闘を戦い抜かなければならない。そして、十分な弾薬がなくては、戦いに勝ち残ってゆくことはできない。次の補給がいつ可能になるかは確実ではない。十分な余裕をもって任務にあたるよう心がけてもらいたい。

「予備弾薬購入」を選択すると、画面中央に装備の種類が表示される。矢印キーを上下させると、画面の左上に、その武装を装備しているメックの武装種類が表示される。黄色く表示されているメックが、現在諸君が所有してるものである。リターンによって、その弾薬を購入することができる。また、すでに所有している弾薬を売却することもできる。「所有数」に矢印キーを移動すると価格が表示されるので、売却する場合はリターン。

メック購入

現在、売りに出されているメックが表示される（全くメックが売りに出ていないときもある）。希望するメックがあれば、リターンで選択して、そのメックの価格と破損状態を確認できる。ここで「ダメージ・レベル」を選択すると、どれくらいの修理が必要なのか分かる。そのメックを購入する場合は「購入」を選択。売り出し中のメックの表に戻る場合は「EXIT」。

メックの数は限られており、どの惑星でもメックが売りに出ているわけではない。とくに大型のメックは希少である。メックの価格は場所によって異なり、辺境の小さな惑星などでは値段もつり上がるだろう。もし余分なメックを所有している場合には、このような場所で売りに出すのが有利である。したがって、諸君はメックの価格に注意を払っておくべきである。諸君らメックパイロットは、メックがあって初めて傭兵たることができる。メックを持たないパイロットは、それこそ単なるごろつきにすぎない。

任務契約

多くの惑星では、そこの支配者が傭兵の契約を提示してくるだろう。契約の有無を確認するときは「任務リクエスト」を選択する。ときには、複数の契約が提示されることもある。契約の条件をよく確認せよ。油断は禁物である。広い宇宙では、簡単に他人を信用することはできない。

任務リクエスト

ここで契約をかわす。たどり着いた惑星で提示されている契約があれば、ここで表示される。ただし、必ずしも仕事の契約があるとは限らない。仕事が欲しい場合は、しばらく待つか、他の惑星に移動しなければならない。そのような時には、「ニュースネット」をチェックして、傭兵を必要としていそうな戦場を探るとよい。

ただし、提示された契約にすぐに飛びつくべきではない。それは真のプロフェッショナルの行為ではない。まず、「次の契約」をリターンして、すべての契約を確認せよ。そして、用心深く契約の条件をチェックし、また自分のクルーと敵の攻撃力を比較せよ。もし気にいった契約が見つからない場合は、「キャンセル」を選択して、他の惑星をあたってみるべきである。

希望に合う契約が見つかったら、契約金の交渉を行なう。ここで、契約金や、戦利品の分け前のパーセンテージ（敵対メックを破壊、任務を完了させた場合）、および契約金の前払いのパーセンテージも交渉できる。実際の交渉はコンピュータが代行するので、諸君は矢印キーを用いて数字を変更、入力するだけでよい。変更項目が黄色で表示された後、上下の矢印キーで数値を選択してリターン。すべての項目を確認したら、「希望提示」を選んでリターン。それに対して契約提示者から新たな条件が提示されるので、気に入らなければ、再度、数値を変えて「希望提示」を選択する。
ファミリーの中には、あまり交渉を好まず、交渉が長引くと契約を打ち切ってしまう者もある。言うまでもなく、契約の条件は請け負う任務や、諸君のそれまでの貢献度によって変化する。それぞれのファミリーの性格や、要求すべき条件は経験が教えてくれるだろう。

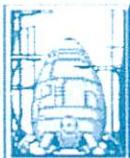
任務のタイプ

傭兵が請け負う任務には、いくつかの種類がある。報酬の支払い方法も、それぞれのケースによって異なるので、契約をかわす際には注意を要する。

たとえば「反乱軍の鎮圧」や「敵軍の排除」といった任務では、ごく単純に敵のメックすべてを破壊すれば任務は完了する。

しかし「敵基地から人質を救出」したり「奪われた設備を奪還する」といった任務では、やや複雑な仕事が要求される。このような任務では、敵のメックと戦いながら、敵基地までたどり着いて基地を占領しなければならない。この場合、敵基地の外壁までたどり着けば敵は降伏するので、それで任務は完了したことになる。また、敵基地を破壊するという任務では、敵基地まで行って、基地を破壊するまで攻撃しなければならない。

敵の攻撃から「基地を守る」という任務では、戦闘地域内にいる、すべての敵メックを破壊しなければならない。また「偵察攻撃」のように、他の領地に踏み込んで行く任務では、敵軍と戦いながら、自軍のすべてのメックを、作戦ボードに表示されている境界線を越えて移動させなければならない。さらに「攻撃部隊支援」のような任務では、逆に、作戦ボードに表示されている境界線から敵が侵入してくることを防がなけらばならない。いずれの場合にも、逃げ出したメックを除いて、すべての敵メックを破壊しなくてならない。

任務の中で最も難しいのは「長期遠征」だろう。この任務では、修理や再装填のために基地に戻ることはできず、2回〜3回に及ぶ戦闘を勝ち抜かなければならない。任務を完了するまでは、遠征前に準備した装備による予備弾薬の補充と応急修理しか行なうことはできない。

星間移動

星間移動に慣れていない者のため、簡単に説明しておこう。宇宙船にはドロップシップとジャンプシップがある。ドロップシップとは、それぞれの惑星からジャンプポイントまでの移動用ロケットである。どこのロケット発射基地にも配備されており、名の付いた惑星ならば、どこでも目にすることができる。
ジャンプシップは、ジャンプポイントに配備されており、他の惑星系への移動に用いられる。一つの惑星系内にあるジャンプポイントまでの所用時間は、天体の大きさ、惑星の位置、ドロップシップのスピードなどによって異なるが、どの惑星からであっても数日から3週間で到達することができる。
ドロップシップがジャンプポイントに到着すると、ただちにジャンプシップに接続される。ジャンプシップは、カーニー・フチダ・ドライブ・システムと呼ばれる駆動装置によって、他のジャンプポイントまで、ほとんど瞬間的に移動することができる。ただし、1回のジャンプで到達できる距離は、およそ30光年までである。したがって、仮に60光年の距離を移動するためには2回のジャンプが必要になる。また、ジャンプシップは、1回ジャンプを行なうたびに、ジャンプセールと呼ばれる装置を用いて、エンジンを整備する必要があり、そのたびに1週間ほどの時間を要する。
したがって、60光年を旅するためには、ジャンプまでに要する1週間と、ドロップシップによる出発地点からジャンプポイントまでの移動時間、及びジャンプポイントから目的地までの移動時間を要する。

惑星マップの利用法

惑星マップには、既知の宇宙空間に存在する、主な惑星系がすべて表示されており、それぞれの惑星の位置や、そこまでの移動に必要とされるコストを知ることができる。
画面左上に、選択した惑星名が表示され、その右側に惑星の種類（例えば熱帯、あるいは寒帯）さらにその右側に惑星の人口が表示される。下部には、ストーナーズ宇宙ガイド第4版による、簡単な説明が加えられている。また、画面右側には、その惑星を統治するファミリーのアイコンが表示される。さらにその下方に、その惑星までの移動コストがＣビルによって表わされる。
移動コストは、メック、クルー、予備弾薬の量と、移動距離によって変化する。この移動コストは1回のジャンプの料金で、2回のジャンプが必要な場合はコストは2倍になる。また、移動コストの下方に、現在、プレーヤーが所持しているＣビルが表示される。

惑星の選択や、「移動」「選択」または「EXIT」の選択は上下矢印キーで行なう。ここで左矢印キーを押すと、カーソルはマップ上を移動し、参照したい惑星に合わせてリターンすれば、その惑星のデータが表示される。

移動
目的地を決定したら「移動」を選択してリターン。同時に、所持しているCビルから移動コストが差し引かれる。

選択
特定の惑星を見つけるときに用いる。これを選択してリターンすると、統治するファミリーの名前が表示されるので、矢印キーで選択してリターン。ここで、そのファミリーの支配する惑星一覧が表示されるので、移動したい惑星を選んでリターン。

バー

ここでは休憩を取るなどの他にも、ニュースネットに現れないような、うわさを耳にすることができるかも知れない。

酒を注文する
バーテンと親しくなれば、ちょっとした情報を教えてくれることもあるだろう。ときどきバーに立ち寄って飲物を注文するとよい。貴重な情報が手に入るかも知れない。

クルーを集める
バーには、仕事を探しているメックの傭兵がしばしば訪れる。新たなクルー・メンバーを探しているときには、バーで見つけることができるだろう。傭兵の略歴を見て、技能や給料をチェックするとよい。しかし、プレーヤーの経験が浅いうちは、一流の傭兵たちは、なかなか相手にしてくれないだろう。雇いたい傭兵が見つかった場合は「YES」を、他の傭兵を見たい場合は「NO」を選択。ただし、一度「NO」としてしまうと、その傭兵はしばらくあなたの前に姿を現さない。

オプション

ここでは、データの集積やパーソナル・データの変更などを行なう。

データ・セーブ

31世紀の現実を離れて、しばらく20世紀の地球を眺めて見たいと思う場合は、「データ・セーブ」を選択。12個のゲームをセーブすることができる。

※セーブ・データとして登録する名前には、アルファベット、及び数字の0〜9以外の文字を使用することはできません。

データ・ロード

31世紀の現実に戻るときに用いる。セーブしたゲームのどれかを選択してリターン。

ゲーム再開

新たな傭兵としてゲームを開始するときに選択。

地形設計

コンピュータの表示速度に応じて、画面の表示レベルを選択することができる。「詳細」「普通」「簡略」の3つのレベルがあり、「詳細」では、山などの背景がすべて表示される。「普通」では、山や丘の一部が省略され若干速くなる。「簡略」では、それらの背景が全て省略され表示が速くなる。

練習モード

メック操縦の訓練の場。いくつもの任務パターンの中から自分に適切な任務を選択できる。この練習モードでのダメージは、実戦とは無関係なので、操縦に十分自信がつくまで練習するべきだろう。

メック

メックの所持と操縦について、以下に基本的な説明を与える。学校の授業カリキュラムには、決して含まれることのない課題であり、まず基本から学習する必要がある。

バトルメック101

バトルメックは、人類がこれまでに開発した戦闘マシンの中でも、最強の兵器である。連続した戦闘においても、最も強大な戦闘力を誇っている。バトルメックは、人間型のフォルムを持ち、いかなる戦闘マシンよりも高い移動スピードと多彩な装備を有している。パーティクル・プロジェクション・キャノン(ppc)、レーザー砲、自動速射砲、ミサイルなどを備え、その強大な破壊力は、他のバトルメックを除けば、あらゆる物を打ち砕く能力を有する。
メックは、軽量級、中量級、重量級、超重量級の4つのタイプに分けることができる。

軽量級メックは、およそ20トンから40トンの重量があり、メックの中で最も安価で、戦場で最も一般的に目にすることができる。主として、偵察の目的に用いられる。高度なスピードとジャンプ力を利用して、敵の砲撃を避けながら、敵陣形を偵察したり、敵陣深く潜入して襲撃を行なうことを得意とする。

中量級メックは、接近戦において、最も多用されるメックである。重量は、およそ40トンから60トンで、様々なタイプのものが開発されており、様々な目的に合わせて用いられる。

重量級メックは、重量およそ60トンから80トンで、主に司令官や熟練したパイロットによって操縦される。優れたな攻撃力と耐久力を有し、戦闘における主力となる。これら重量級メックの配備と活用法が勝敗の鍵を握る。

超重量級メックは、80トンから100トンの重量があり、最大級の戦闘力を有する。超重量級メックは数が少なく、したがって戦場に姿を現わすことはまれだが、一台の超重量級メックの攻撃力は、軽量、中量メック数台から構成された戦闘部隊にも匹敵する。

メックの操縦

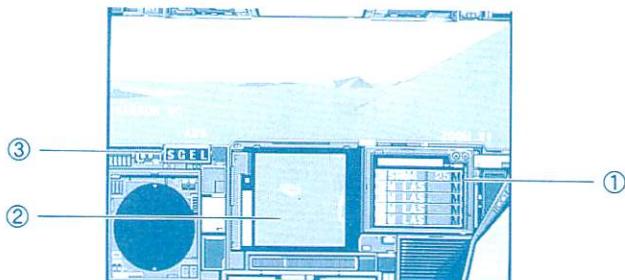
メックのコックピットでは、メックの操縦に加えて、各種兵器の操作、自機及び敵機のデータ解析、また自軍の他のメックの操作を行なうことができる。

キーボード操作

キー	機能
ESC	メックからの脱出
1 (ヌ)～0 (ワ)	武器の選択（画面表示の一番上から1に対応）
TAB	オートマチック・ウェポン・システム（AWS）制御による全武器の一斉発射
Q	コマンド・スクリーン、またはダメージ・スクリーンからコックピットに戻る
W	AWSのオン／オフ
E	ロックしたメックのダメージ（敵、または自軍メック）
R	レーダーのレンジを変更
T	地形図またはレーダーを選択
U	起き上がる（自分のメックが倒れたとき）
O	AWSに武器を装着、あるいは脱着
P	ポーズ
A	メックの胴体部と脚部の方向を合わせる
S	サウンドのオン／オフ
D	自分のメックのダメージ・レベル
H	ロックオン・マーカーの色変更
J	ジャンプ（ジャンプできないメックもある）
↵	メック、あるいは基地をロックする
Z	ズーム（メイン・スクリーンの表示倍率の変更）
C	コマンド・スクリーン
N	照準を下へ移動
M	照準を上へ移動
<	胴体を左に向ける
>	胴体を右に向ける
スペース	発射ボタン、及びコマンド・スクリーン、ダメージ・スクリーンから戻る

テンキー

キー	動作
1 または ↓ + ←	左後退
2 または ↓	後退
3 または ↓ + →	右後退
4 または ←	左へ移動
5 または ↓ + ↑	停止
6 または →	右へ移動
7 または ↑ + ←	左前進
8 または ↑	前進
9 または ↑ + →	右前進
− または HELP	一つ前の武器
+ または HOME CLR	次の武器

コックピット

メックの外部カメラで捕らえた映像がスクリーン上部に映し出される。オプション・メニューで地形設計を簡略化するとスクリーンの表示速度を上げることができるが、山などの背景は省略される。

画面には、5度きざみの方向表示計が表示される。方向表示計の上部の矢印はメックの胴体部分の方向を示し、下部の矢印は脚部の方向を示している。また、コンバット・キーボードのリターン・キーは、ロックオン・マーカー（四角い枠）を移動させるときに用いる。リターン・キーを押すごとに、別の目標にロックオン・マーカーが移動し、メックのアレー・センサーによって探知したダメージ・レベルが表示される。二重の長方形で囲まれているのが味方のメックで、一重の長方形で示されているのが敵メックである。これを忘れることは軍事犯罪に等しい。繰り返すが、二重が味方で、一重が敵である。
スクリーンは Z キーによって、表示倍率を、等倍、2倍、3倍と切り替えることができる。ただし、画面の倍率を上げた場合はロックオン・マーカーは表示されない。

照準器（十字）は、M キー、及び N キーで上下に移動させることができる。また、左右矢印キーによる進行方向チェンジに加えて、< キー、及び > キーでメック胴体部を左右に回転させることができる。メックの胴体部と脚部の方向を即座に一致させる場合は A キーを用いる。

①ウェポン・ステータス・ディスプレイ（武器表示）

マップ・ディスプレイの横には、ウェポン・ステータス・ディスプレイが表示される。メックによって、マップの左側に表示されるものと、右側に表示されるものがある。このウェポン・ステータス・ディスプレイには、装備する武器が表示される。武器の横のライトは、その武器がAWSに装着されているかどうかを示している（以下を参照）。
また、明るく表示されている武器は、次に発射される武器である。武器の発砲は、スペース・キー（または発射ボタン）によって行なう。

弾薬が必要な場合、武器名の横に銃弾の装填状態が表示される。最後の文字は、その武器の砲撃範囲を表わす。Sはショート、Mはミディアム、Lはロングを表わしている。

銃弾の装填や、エネルギー補充の最中には、その武器名が赤く表示され、その間は使用することができない。また、故障、あるいは銃弾が切れたために使用不能の武器は黒く表示される。武器を選択するには、[1]から[10]の数字キーを用いるか（1行目に表示されている武器は[1]、2行目の武器は[2]、というように対応している）、または[－]キー（[HELP]キー）、及び[＋]キー（[HOME CLR]キー）を用いる。
オートマチック・ウェポン・システム（AWS）のオン／オフは[W]キーで行なう。AWSがオンの場合は、一つの武器を発砲したあとに、次の武器が自動的に準備される。

AWSが作動している場合は、武器名の上部に"AWS" の文字が表示され、さらにAWSに装着されている武器名が枠で囲まれ、これらの武器が順番に発射される。AWSへの装着／脱着は、[O]キーによって行なう。まず[＋]キーと[－]キーを用いて武器を選択して[O]キーを押す。AWSに装着されているときは武器名が枠で囲まれ、またAWSから取りはずされた場合は枠が消える。

ただし、AWSの作動中に、任意の武器を用いたい場合には、その武器を数字キー（あるいは[－]キー、及び[＋]キー）によって選択して使用することができる。また、[TAB]キーを押すとAWSに装着されている武器の一斉射撃が行なわれる。

②マップ・ディスプレイ

マップ・ディスプレイは、コックピットの中心に表示され、[T]キーによって、マップ画面、あるいはレーダー画面のいずれかを選択できる。マップでは地表面の高低が色別される。また、緑ドットは自分のメック（常に中心に位置）、青ドットは味方のメック、そして赤ドットは敵メックを表わす。マップはメックの向きとは無関係に、常に真北（0度）を上にして表示される。レーダー画面の場合は、メックの前方が表示される。またレーダー画面では、[R]キーによってレーダーのズームを行なうことができる。

③ダメージ・インジケーター

マップ・ディスプレイの上部のメーターは自分のメックの状態を表わしている。左から、(S)センサー、(G)ジャイロスコープ、(E)エンジン、(L)生命維持装置の順に表示される。メーターの色は、緑が正常、黄色が軽傷、赤が重傷、黒が壊滅を表わす。4つの装置のうち、いずれかが損傷を受けると警報装置が鳴る。

(S) センサーは、照準を合わせたり、他のメックのダメージを察知する機能を持つ。これらが損傷を受けると、照準器が画面から消える、あるいは他のメックに照準を合わせられない等の支障が生ずる。また、センサーが完全に破壊されてしまった場合はマップが表示されなくなる。

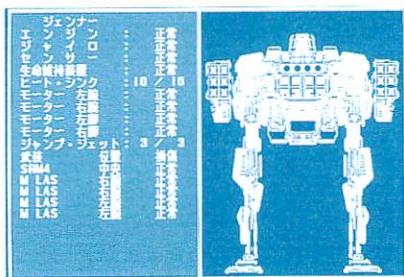
(G) ジャイロは、移動の際にバランスを保つ機能を持つ。これらがダメージを受けると動きが遅くなり、完全に破壊された場合には動きがとれなくなる。

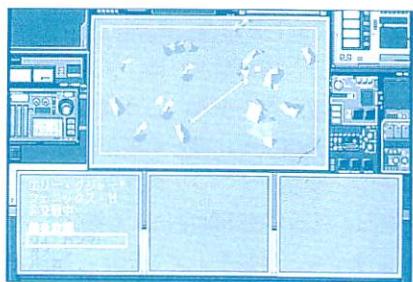
(E) エンジンは、すべての原動力である。これらがダメージを受けると、エンジンのオーバーヒートの危険性が高まる。完全に破壊されてしまった場合は、エンジンが停止するので、コマンド・スクリーンによって味方のメックを操作するか、あるいは退避（[ESC]キー）するしか戦う方法はない。

(L) 生命維持装置は、コックピット内部の室温を調節し、また酸素を供給する。多少のダメージを受けても作動は停止しないが、完全に破壊されてしまった場合、ただちにプレーヤーは死亡する。

ヒート・インジケーター

マップ・ディスプレイの下には、ヒート・インジケーターが配置されている。この計器は戦闘において、きわめて重要である。エンジン温度が上昇し過ぎた場合（武器を連続的に発砲した場合、高温にさらされた場合、あるいはジャンプ・ジェットを多用し過ぎた場合など）は、メルトダウンによる究極的な破壊を避けるために核融合装置が停止する。こうなると、エンジンが正常温度に低下するまでの間、移動や発砲など、ほとんどの行動が制限され、作動するのはコマンド・スクリーン、及びダメージ・スクリーンのみとなる。このような事態を招かないためには、兵器の使用頻度による機体への影響を習得する必要がある。マシンガン、ミサイル、自動キャノン砲などの武器は、ほとんどエンジン温度に影響を及ぼさないが、PPCやレーザー砲は大きな影響を及ぼす。
エンジンの冷却性能は、メックの持つ冷却装置の数によって異なる。また、極寒地帯では冷却速度が2倍になる。

ダメージ・スクリーン

Dキーによって自分のメックのダメージを確認することができる。この画面では、各部分のダメージ・レベルが示され、その右側に全体図が表示される。コマンド・スクリーンに移るときはCキー、またコックピット・スクリーンに戻るときはQキー、またはスペース・キーを押す。
また、Eキーによって照準を合わせたメック（敵メック、または味方メック）のダメージ・レベルを見ることができる。これはセンサーとオンボード・コンピュータによって察知したデータである。操作法は、自分のダメージ・スクリーンを見る場合と同様である。

コマンド・スクリーン

コマンド・スクリーンの表示は[C]キーによって行なう。ここでは戦闘地域のマップが表示され、建造物や敵メックの配置などを確認できる。味方のメックがいる場合は、このスクリーンから指令を下すこともできる。
自分のメックは正方形で表示（惑星の色によって黒色または
白色で表示）され、また味方のメックは小さなアイコンで表示される（クルー・スクリーン上のクルーの名前の右側には、それぞれのメンバーのアイコンが示される)。敵メックは赤色、敵基地は青色で表示される。敵メックが山陰に身を隠して、レーダーからはずれてしまった場合は、再度レーダーで捕られるまでの間、そのメックが最後に察知された位置が赤色の正方形の点滅によって示される。
メンバーの状態は、クルー・スクリーンによって確認することができる。また、ここで新たな指示を下すこともできる。最初の3つのデータ（青色で表示）は、メンバーの名前、メック、現在の状態（何を行なっているか）を示し、次の2行（白字で表示）には、メンバーに与えた指令と、そのメンバーが現在、何を標的にしているかが表示される。最後の2行（グリーンで表示）には、そのメックのダメージと武器の状態が示される。他のメンバーを見るときは、矢印キーの左右を用い、また他のオプションを見る場合は上下キーを用いて選択して後にリターン。以下はオプションの種類である。

指令

機体に指令を下すには、指令を選択して（例えば「自分で行動」）リターン。すると、使用することのできる命令が表示されるので、いずれかを選んだ後にリターン。それ以外の指令では、移動すべき位置と標的を指示しなくてはならない。まず、メックから現在の標的、あるいは目的地点まで直線が表示される（照準器よって明るく表示される）ので、矢印キーで選択を行なう。目的地点の選択は（迎撃、防衛、移動）、矢印キーを用いて照準器をバトルフィールドのどこかに移動させてリターン。標的（敵メック、あるいは敵基地）の選択は、矢印キーによって、照準器を（標的から標的へ）移動させた後にリターンで決定。クルーのメンバーたちも生身の人間であることを忘れてはならない。命知らずな屈強の傭兵と言えども、自殺的な指令を命じられたときには拒否するし、必ずしも実行しなかったり、あるいは実行できないこともある。従って、常にそれぞれのメンバーの限界や装備を頭に入れておく必要がある。

自分で行動：クルーのメンバーたちは、指令の開始時点では、自動的に自分自身で行動を取る。具体的には、メンバーは目的達成のために、それぞれ自分なりのベストを尽くすということである。例えば、基地を破壊せよという指令を受けた場合、メンバーは、その基地の破壊を第一の目的とし、敵メックとの戦闘を行なうのは、自分を阻止しようとするメックが現われた場合に限られる。攻撃目標を変更する場合は、矢印キーを用いて、標的のリストの中から別の標的を選択してリターン。標的を変更すると、メンバーたちもただちに攻撃目標を変える。

待ち伏せ：メンバーたちはこのコマンドが命じられると、指定の場所まで移動した後、敵が接近するか、あるいは敵メックを察知するまで待機する。それから、最も接近してきた敵に向かって攻撃を加える。このコマンドは、敵から見えない場所（例えば山陰など）にいるとき最大の効果を発揮する。

防御：このコマンドを命じると、メンバーは指定の場所まで行って待機する。そして、敵が現われるまで周辺の警備を行ない、もし敵が近づいてきた場合は攻撃を加える。

敵を攻撃：このコマンドは攻撃目標に対して攻撃を行うコマンドで、このコマンドを命じると、攻撃目標に最短距離で向かい攻撃を加える。

撃破型移動：メンバーは、指定された敵メックや基地まで移動し、目標が射程範囲に入ったら攻撃を開始する。

回避型移動：このコマンドは、メンバーの一部を使って敵をおびき出すに有効である。その間に残りのメンバーが目標の後ろ側に回って攻撃を行なうことができるだろう。あるいは、任意のメンバーに命じて、ダメージを最小限にくい止めながら、攻撃目標まで素早く到達させる場合にも有効だろう。このコマンドが命令されると、メンバーは、敵との接触をなるべく避けながら、指定の位置まで移動する。

ダメージ：このコマンドは、メンバーのメックのダメージ・レベルを見るために用いる。メックの装甲の状態やエンジン、ジャイロ、センサー、生命維持装置等の状態を確認することができる。各部のダメージ・レベルは表示される色によって示される。グリーンは正常、黄色は軽度のダメージ、赤は重度のダメージ、黒は破壊されていることを表わす。

武器：すべての武器の状態が表示される。

Q キー、またはスペースによって、メイン・バトル・スクリーンに戻る。

戦闘

メックによる戦闘には経験が必要であることはすでに述べた。ジャンプジェットなどの基本的なメックの操作技術は、素早く習得しなければ戦闘で生き残ることはできない。

ジャンプジェット

ジャンプジェットは、敵の集中放火の回避、あるいは敵を飛び越える場合、または山岳を登攀する場合に用いる。ジャンプジェットの使い方は、しばしば勝者と敗者を決する要素となる。
ジャンプジェットは、コックピットから操作することができる。J キーを押してジェット噴射を作動させてから、上下キーまたは、テンキーの 8 と 2 によってジェット噴射をコントロールする。前方、及び上方への飛行を続ける場合は、上矢印キー（テンキー 8 ）を押し続け、真上に向かって上昇する場合は下矢印キー（テンキー 2 ）を押し続ける。飛行中の方向転換は、左右の矢印キーによって行なう。着地の際は、下矢印キーを断続的に用いて、ゆっくりと下降しながら着地を完了する。

ジャンプを行なう際には、コックピットのエネルギー・メーターに注意を払う必要がある。垂直ゲージはジャンプジェット・パワーの蓄積量を示す。このゲージ上方のライトが赤の場合は、パワーが十分でないことを示し、グリーンの場合はパワーが十分に蓄えられていることを示す。
ここで注意すべきことは、エネルギー・メーターを確認しながら、パワーがなくなる前に着地を完了することである。飛行中にパワーが切れてしまった場合は、地表に墜落、激突してメックがダメージを負うことになる。また、ジャンプジェットの多用はオーバーヒートの原因となり、核反応装置の停止を招く可能性がある（本編「ヒート・インジケーター」参照）。
山頂に着地した場合は、歩き回ることはできず、また歩いて山を下ることもできない。基地の上に着地した場合も同様である。

傭兵たちへのアドバイス

初心者に役立つであろうアドバイスのいくつかを与える。

●敵メックへの攻撃は、頭部、あるいは脚部を狙い撃つのが効果的である。特定の個所を狙撃するのは容易ではないが、装備を固めた強固な胴体部分をやみくもに攻撃するよりも効果が大きく、自分の弾薬の節約にもなる。

●メックの背部は前面部よりも防御力が小さい。これは敵、味方のいずれのメックについても同様である。従って、敵には自分の背後を見せないようにし、同時に自分は敵の背後に回りこんで、攻撃をしかけるように心がけるべきである。

●胴体部を回転させ、進む方向と胴体の方向が一致させていない方が、敵にとっては狙いが定めにくい。また、敵メックに近づく場合は、敵に向かって直線的に進んでゆくよりも、ジグザグを描いて近づいていった方が、敵からの砲撃を受けにくい。

●ミサイルを発射した直後にレーザーを発射してしまうと、ミサイルが敵メックに到達する前にレーザーで破壊してしまう恐れがある。ミサイルをAWSから脱着し、レーザーのみAWSに装着するなどして、ミサイルとレーザーの引き金を別々にセットしておくべきである。

●戦闘中にメックが障害物に激突したときは、一旦メックを後退させてから方向転換を行う。

●セーブは、こまめに一つのファイルだけでなく、いくつものファイルを使うようにしたほうがよい。

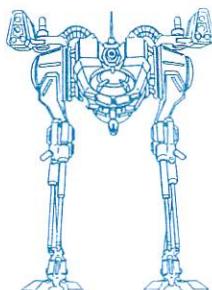
●バーのバーテンの話や、ニュースネットの情報には常に注意を払うこと。ゲームの前半では、グリッグ・グリーズという密輸業者がキー・パーソンとなる。特に彼に関する情報は、集め忘れのないように気をつけること。

チームの編成と特徴

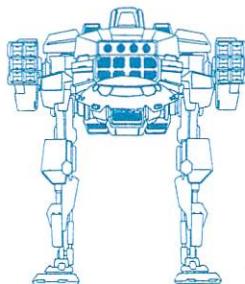
バトルメックの特徴

傭兵が戦いを勝ち抜いてゆくためには、メックの知識を欠くことができない。以下は、それぞれのメックの概要とデータである。

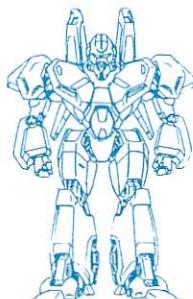
LCT-1Vローカスト（近接火力支援用軽量級メック）

全メック中、最高速を誇る軽量級メック。基本的な戦術としてその機動性を生かし、背後からの奇襲などに対応している機体である。この機体は、バトルメックの中でも比較的数が多く、どこの戦場でも目にすることができる。本来は偵察用の軽量級メックとして開発されたが、現在では一般的な戦闘にも多く用いられている。軽量級のため高い運動性を誇る反面、防御力が低く、武装面での脆弱さが指摘されている。ただし、熟練したパイロットであれば、重量差のあるメックを撃ち倒すことも不可能ではない。

重量：20トン
巡航速度：86.4kph
最大速度：129.6kph
ジャンプジェット：無
ジャンプ能力：無
装甲：1／スター・スラブ
武器：ミディアム・マーテル・レーザー砲、一基
　　　スペリー／ブラウニング・マシンガン、二基
製造：バーガン・インダストリー

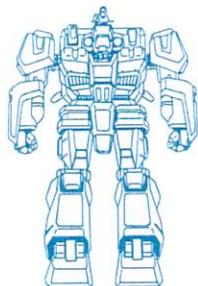
JR7-Dジェンナー（近接戦闘用軽量級メック）

この機体は軽量級メックではあるが、その攻撃力は中量級メックにも匹敵する。機動性はローカストにこそ及ばないが、ジャンプジェットを活用することで、縦方向への機動力は他の機種を陵駕し、十分な機動力を持たない敵メックの背後を取ることや敵基地に素早く取り付くといった戦術が可能となっている。この機体は攻撃力と俊敏さを持ち合わせており、重量差のあるメックと互角に戦闘できる能力を持ち、優れた機動性を活かしたヒット&ラン戦法が最適の戦術である。腕を持たないため、至近距離の戦闘ではSRMを用いる。

重量：35トン
巡航速度：75.6kph
最大速度：118.8kph
ジャンプジェット：スミッソン推進機、三基
ジャンプ能力：150メートル
装甲：スターシールド
武器：アーグラ3L・ミディアム・レーザー砲、四基
　　　サンダーストロークSRM－4、一基
製造：ディプラン・メックヤード

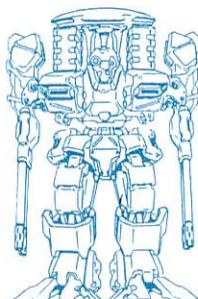
PXH-1フェニックス・ホーク（高機動迎撃型中量級メック）

中量級メックとしては軽装甲の感があるが、長距離戦を意識して装備された「L・レーザー」を使いこなすことができれば、戦闘を有利に進めていくことができるだろう。比較的機動性にも優れるため、ジャンプジェットの使用と組み合わせたヒット&アウェイ戦法を勧める。この機体は万能タイプと呼べる性能をもっており、スター・リーグに広く普及している代表的なメックでもある。長期戦に耐え得る防御能力を持ち、また、強力なレーザー砲を連装している。

重量：45トン
巡航速度：64.8kph
最大速度：97.2kph
ジャンプジェット：ピットバン9000、二基
ジャンプ能力：180メートル
装甲：デューラレックス・ライト
武器：ハーマン・ヘビー・レーザー砲、一基
　　　ハーマン・ミディアム・レーザー砲、二基
　　　M100マシンガン、二基
製造：オーガス・インダストリーズ

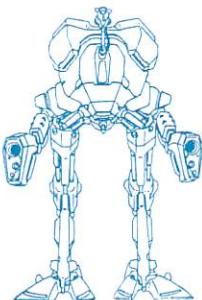
2HD-2Hシャドー・ホーク（多目的戦術戦闘用中量級メック）

中量級メック。おそらく、ゲームに登場する内でもっともバランスの取れたメックだろう。多種多様な武器を装備することができ、様々な戦闘に対応することができる。あらゆる射程をカバーする多くの武装と速射性は、1クラス上のメックとも互角に渡り会うことを可能としている。標準的な機動性とジャンプジェットを組み合わせることで、あらゆる戦法を取ることができるだろう。また、接近戦、長距離戦を問わず攻撃力を発揮できる。このクラスの機体でジャンプ能力を有する数少ないメックである。

重量：55トン
巡航速度：54.0kph
最大速度：86.4kph
ジャンプジェット：ピットバンLFT－50、三基
ジャンプ能力：90メートル
装甲：マキシミリアン43
武器：アームストロングJ11自動砲（20）、一基
　　　ホリー・長距離ミサイル・パック（5）、一基
　　　ホリー・近距離ミサイル・パック（2）、一基
　　　マーテル・モデル5・ミディアム・レーザー砲、一基
製造：ロング・インダストリーズInc.

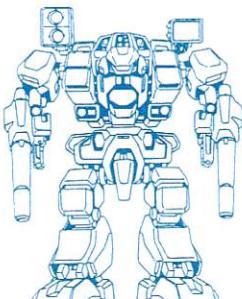
RFL-3Nライフルマン（長距離支援戦闘型重量級メック）

長距離戦を想定した武装が施されており、一定の戦闘環境において最大の能力を発揮する。可能な限り敵メックとの距離を保ちながら、長距離からの攻撃を行うことによって真価が発揮される。その反面、防御力は重量級メックとしては低いものであり、接近戦に持ち込まれた場合には不利な戦闘を強いられることとなる。戦場において戦闘のイニシアチブをとることは何をおいても優先されるべき事項である。従って、ウォーハンマー等の重量級メックとの接近戦は、極力避けることが望ましい。長距離からの待ち伏せなどが最適の運用法だろう。

重量：60トン
巡航速度：43.2kph
最大速度：64.8kph
ジャンプジェット：無
ジャンプ能力：無
装甲：キャロン・ロイヤルスター
武器：マグナMK3・ヘビー・レーザー砲、二基
　　　マグナMK3・ミディアム・レーザー砲、二基
　　　インベレーターA・自動砲、二基
製造：キャロン・インダストリーズ

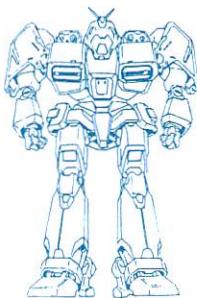
MAD-3Rマローダー（重攻撃／支援攻撃用重量級メック）

重量級メック。その非人間的なフォルムは見るものを圧倒する。PPCとM・レーザーを装備した一対の武装肢と、キャビン上部のオートキャノンは長距離戦を意識した強力なものである。ただし、脚部の装甲に若干の不安が残るため、敵メックを接近させることなく長距離からの砲撃によって戦闘を決着させることが望ましい。最大級の戦闘能力を有するメックの一つであり、接近戦、長距離戦のどちらにおいても高い戦闘能力を持つ。この重量級メックのバリアント・ラメラー防御装備は非常に優れた防御力を持っているが、残念なことにこの技術は現在では失われているので、防御装備を交換することは不可能である。

重量：75トン
巡航速度：43.2kph
最大速度：64.8kph
ジャンプジェット：無
ジャンプ能力：無
装甲：バリアント・ラメラー
武器：マグナ・ヘルスターPPC、二基
　　　マグナMk2・ミディアム・レーザー砲、二基
　　　GWワールウィンド自動砲、一基
製造：グレイト・モータース

WHM-6Rウォーハンマー（多目的重戦術戦闘型重量級メック）

代表的な重量級メック。重量級メックの常で、重武装、重装甲を特徴とし、その多彩な武装によって接近戦から長距離戦まで、ありとあらゆる状況に対応することが可能となっている。ただし、この機体に機動性は望むべくものも無いので、敵メックの正面から当り、その圧倒的な火力によってねじ伏せてしまうのが得策だろう。これまでに生産されたメックの中でも最大級の戦闘能力を誇り、重量級メックに対しては二連装のドナルPPCによって、また軽量級メックに対してはレーザー砲とマシンガンによって強力な攻撃力を示す。

重量：70トン
巡航速度：43.2kph
最大速度：64.8kph
ジャンプジェット：無
ジャンプ能力：無
装甲：レビアソン・プラス
武器：ドナルPPC、二基
　　　マーテル・ミディアム・レーザー砲、二基
　　　マーテル・スモール・レーザー砲、二基
　　　ホリー・近距離ミサイル・パック（6)、一基
　　　スペリー／ブラウニング・マシンガン、二基
製造：スターコープ・インダストリーズ

BLR-1Gバトルマスター（重近接支援型超重量級メック）

一応、重量級として分類されているが、実際にはさらなる上位機種である超重量級アサルトタイプのバトルメック。スター・リーグ中最強の武装と防御力を誇るが、その機動性の低さも一級である。強大な中・近距離火力によって敵を粉砕するが、比較的長距離兵装が乏しいため、敵メックを引きつけることが重要である。その際、複数の敵メックから集中攻撃を受けないよう、敵を分散させる必要があるだろう。このことからも、単独での運用は極力避けるべきで、数機のメックとの編成が理想的な運用法である。

重量：85トン
巡航速度：43.2kph
最大速度：64.8kph
ジャンプジェット：無
ジャンプ能力：無
装甲：スター・ガードⅣ
武器：ドナルPPC、一基
　　　マーテル・ミディアム・レーザー砲、六基
　　　ホリー・近距離ミサイル・パック（6)、一基
　　　スペリー／ブラウニング・マシンガン、二基
製造：ホリス・インダストリーズ

いままで述べたように、メックの性能はそれぞれ一長一短である。攻撃力、防御力、機動性すべてに優れた機体はなく、いずれかの能力が犠牲になっていることを心得なければならない。諸君がメックを運用する場合、任務の内容に最適のメックを選択できるよう。以上の事柄はすべて頭に叩き込んでいてもらいたい。

傭兵部隊

傭兵

諸君らが任務を速やかに終了させることを望むならば、他の傭兵たちとチームを編成することを勧めたい。彼らはたいてい酒場にいて、自分を雇ってくれる人間を待っている。ただし、傭兵達は自らより能力の劣った者や、契約金をしぶるような根性の持ち主には決してついてこようとはしないので注意しなければならない。（傭兵は最大3名までしか雇えません。）

部隊の構成

傭兵達が揃ったならば、続いて各員にメックを支給する。どんなに精強な傭兵といえどメックに乗らなければ、何の意味も持たないことはいうまでもない。ここではどの様な部隊があるのか、基本例を3つ挙げてみる。

a.　ローカスト×1、中量級メック×1〜3、重量級メック×1〜3
この部隊は、救出や奇襲に向いた編成である。中量・重量級メックを正面に押しだし、敵との戦闘開始に合わせ、機動性の高いローカストで敵の背面を突く（もしくは敵基地に取り付く）。

b.　ジェンナー×1〜4、中量級メック×1〜4
この部隊編成では、すべてのメックがジャンプジェットを装備している。つまり山岳部を飛び越えたり、侵攻してくる敵メックの頭上を越えるなどの奇襲的な戦法に適した部隊編成である。

c.　重量級メック×4
無敵の重量フォワードとでも言おうか、機動性を無視した攻撃力主体の部隊編成である。とは言っても、むやみに前進するだけではなく、メックの特性を活かした戦術を見いだしてもらいたい。

これらの基本例を見た通り、限られたメックを除いて、正面からの戦闘は極力避けるべきである。あらゆる手段を用いて敵の弱点を突くことがなによりも重要なのである。

任務のタイプと戦術

基本戦術

戦場で生き延びるためには、クルーとの密接なチームワークが重要である。如何なる傭兵を揃えても、個々の傭兵間で統制が取れていないのであれば、高価な重量級メックといえど、その真価を発揮することはできない。
ここでは各任務についての基本的な戦術、個々の傭兵の行動に対しての基本的な戦術について解説していく。

防衛

この任務では、自分の陣営の各種施設を敵メックの攻撃から防衛することが目的となる。その際、彼ら（敵メック）の一義的な目標は基地、施設の破壊であることを念頭に置くことが必要である。そのため、我々は敵メックの前進を妨げ、次いでこれを破壊することを考えなければならない。
彼らは基本的に基地、施設に対して最短距離で侵攻してくる傾向を持っている。我々が選択しうる手段は、その前面に立ちふさがり、正面からこれを撃ち破ることと、後方または側面に回り込み、敵メックの装甲の薄い部分を突くことである。

救出／奪還

この任務の目的は、敵基地に捕獲されているメックや資材、そして捕虜などを奪還、救出することである。基地を防衛する敵メックを撹乱、混乱させ、そのスキを突いて、ひたすら基地へと向かい、戦闘が発生する前に奪還、救出してしまうのがもっとも効率的な戦法である。
機動性に優れた軽量級メックを使用している場合、この任務はある意味で、もっとも簡単な任務となるであろう。
味方に数台のメックがある状態でこの任務を遂行できるのならば、低速だが攻撃力、防御力に優れたメックで防衛側メックを引き付け、その合間をぬって高速の軽量級メックで任務を果してしまう、などの戦法が考えられる。

長期遠征

もっとも困難ではあるが、その反面、高い利益を得ることができる任務である。
数次に渡る攻撃や防衛任務を連続して遂行していくことによって達成される。
それぞれの任務が終了するごとに、搭乗するメックには、応急修理と事前に携行していった弾薬の補充といった整備を行うことができる。その際、応急修理

で破損した箇所が完全に修復されることはまず望めない。このため長期遠征任務を受ける際には、高い戦闘継続能力を持ったメック、すなわち中量級メック（可能であるならば重量級）を数台、所有していることが望ましい。
忘れてならないのは、長期遠征の間、メックに完全な修理が施されることは決してないということだ。どんなに時間を費やすことになっても、所有するメックの損害を極力抑えることが重要である。つまり、いかに迅速に敵を粉砕するか、あるいはじっくりと攻めて行くか、状況を見極め、適切な指示を行っていくことがポイントとなる。

攻撃

これらの攻撃型の任務こそ、もっともバトルメックにふさわしく、かつ困難なものである。

攻撃の典型的な任務は、敵の勢力下にある基地、工場、施設などの破壊である。この任務での目的は、指定された建造物の破壊、あるいは防衛側メックの壊滅の２つに大別することができる。

もう１つのタイプとして、敵陣営に対して偵察部隊を送り込むというものがある。この任務では、自分以外のメックを、指定された領域の外に脱出させることが要求される。

これらの任務では、敵メックに対して正面切って立ち向かうこととなるため、敵よりも強力な戦力を備え、その戦力を集中させることが重要である。敵の脆弱な部分を集中的に叩き、戦線を突破していくこと。ずるい、きたないと言われても構うことはない。弱い敵から容赦なく叩き潰していけ。

最後に１つ。すべての任務に共通することだが、任務中に戦闘境界線を越えると、敵前逃亡したものと見なされ、即座に敗北したと判断されるので注意しなければならない。

任務の種類

防衛

目　的　：敵メックからの自軍基地防衛
任務名　：防衛任務
　　　　　一般警備
　　　　　給水工場防衛
　　　　　武器工場防衛
　　　　　燃料備蓄場防衛
　　　　　コンピュータ・センター防衛
　　　　　貯蔵庫防衛
　　　　　空港設備防衛
勝利条件　：敵メック全滅
敗戦条件　：自軍メック全滅、または自軍基地の破壊

救出・奪還

目　的　：敵基地に捕獲されている捕虜、資材の救出、奪還
任務名　：人質救出
　　　　　捕虜救出
　　　　　略奪物資奪還
　　　　　捕虜メック奪還
　　　　　人質捕獲
勝利条件　：敵基地に到着（接触）、または敵メック全滅
敗戦条件　：自軍メック全滅

長期遠征

目　的　：長期遠征（2、3の連続したミッション）を伴う任務
任務名　：長期攻撃遠征
長期包囲作戦
長期防衛遠征
勝利条件　：遠征での各ミッション内容に従う
敗戦条件　：　　　　〃

攻撃

[タイプ1]

目　的　：敵基地の破壊
任務名　：給水工場破壊
武器工場破壊
燃料備蓄場破壊
武器備蓄場破壊
コンピュータ・センター破壊
開発中新兵器破壊
メック工場破壊
空港設備破壊
武器・メック破壊
勝利条件：敵基地の破壊、または敵メック全滅
敗戦条件：自軍メック全滅

[タイプ2]

目　的　：敵メックの壊滅
任務名　：反乱鎮圧
防衛隊排除
警備隊排除
惑星襲撃
勝利条件：敵メック全滅
敗戦条件：自軍メック全滅

[タイプ3]

目　的　：戦闘境界線（マップにて赤ラインで表示）の突破
任務名　：偵察攻撃
　　　　　陽動攻撃
勝利条件：境界線の突破、または敵メック全滅
敗戦条件：自軍メック全滅

[タイプ4]

目　的　：戦闘境界線を突破しようとする敵メックの阻止
任務名　：護衛部隊援助
　　　　　攻撃部隊援助
　　　　　警備隊制圧
勝利条件：敵メック全滅
敗戦条件：敵メックの境界線突破、または自軍メック全滅

※全任務に共通して、戦場を囲っている白ラインの境界線を越えると、敵前逃亡とみなされ敗戦となる。

バトルテック用語

ウルフ軍団	サクセッサー・ステーツでも最も有名な傭兵集団。
SCP-1N スコーピオン	中型のスパイダー型メック。
SRM	Short-Range Missiles（短距離用ミサイル）の略。
M16	ダビオン所属の破壊工作、及びテロのエリート集団。誘拐、暗殺、破壊、無差別殺人などの任務を受け持つ。M16の発動にはダビオン侯爵の承認が必要となる。これまでダビオンの平和推進者としての宣伝活動が効を奏し、M16、及びダビオン諜報部の関係者以外には、ダビオンのテロ活動の実体はほとんど知られていない。
エリダニ・ライト・ホース	スターリーグ軍の伝統と誇りを守る傭兵グループ。尊敬に値すると認めた者にのみ従い、また伝統を重んじる。現在はダビオンに雇われている。
LRM	Long-Range Missiles（長距離用ミサイル）の略。
オートキャノン	自動速射砲。
クウィンタス・アラード	ダビオン諜報組織のリーダー。
クリタ	ドラコニス連盟を統治する一族。
グレイ・デス軍団	グレイソン・デス・カーライル率いる傭兵集団。

コムスター	27世紀後半、ジェローム・ブレークによって、設立された星間通信ネットワーク。
サクセッサー・ステーツ	スター・リーグ崩壊後に組織された、太陽連邦、ライラン連合、カペラ同盟、ドラコニス連盟、フリー・ワールド同盟の5つの政府を意味する。
Cビル	コムスター・ビル。コムスター社発行の通貨の基本単位。サクセッサー・ステイツ内の基本通貨であるため、どの星でも使用可能。
ジャイロスラッグ弾	ジャイロジェット兵器から発射される自動推進弾。ジャイロジェット、あるいは“コーン”ライフルは、機能的にはロケット発射台に似ているが、弾丸発射の反動はない。ジャイロスラッグ弾は重力で落ちることなく長距離を飛び、目標に衝突すると爆発をする。
ジャンプシップ	星間移動宇宙船。
スター・リーグ	2571年から2751年まで宇宙を統治していた政府組織。
ステイナー	ライラン連合を統治する一族。
スバーシ・インドラハー	クリタ親衛隊の隊長。
スミッソン・チャイニーズ・バンデッツ	有名な傭兵集団。現在、マリクに雇われている。
セオドア・クリタ	現ルシアン侯爵で、クリタ一族の最高位継承者。

ソラリスVII	試合や演習としてメックの対戦を行なう競技用惑星。
ダーク・ウィング	近年、急速に名を上げてきた謎の傭兵集団。
タケシ・クリタ	ドラコニス連盟の統治者。
ダビオン家	太陽連邦を統治する一族。
ドロップシップ	惑星の地上から軌道上までを連絡する宇宙船。
ナターシャ・ケレンスキー	ブラック・ウィドウズのリーダー
ニードルガン	残酷かつ強力な携帯用殺傷兵器。単発の弾丸やエネルギーを発射する代わりに、プラスティックの小片を広範囲に放射する。ニードルガンの弾薬は小さなプラスティックのかたまりで、これが小片となって超高速度で発射される。
ハーンの聖杯	アンダース・ムーンの統治者の象徴。伝説では、古代テラの森の神、ハーンから伝わる聖なる杯と言われている。アンダース・ムーンの統治者、デュークの戴冠式で用いられる。
バトルメック	地上戦闘用の有人大型兵器。種々の兵器を備えており、人間型のものも多い。バトルメックはここ数百年間に渡って、スターリーグにおける地上戦の主役的存在である。様々なバトルメックが開発されており、それぞれに装備、重量、性能などに差がある。

ハンス・ダビオン	太陽連邦の統治者。
ハンセン・ラフライダース	過去7年間に渡って、ステイナーに雇われている傭兵軍団。
ヒート・シンク	メック内部で発生した熱を外部に排出するラジエター装置。ヒート・シンクの位置はメックによって異なるが、通常、胴体あるいは脚部に置かれる。
PPC	Particle Projection Cannon（素粒子砲）。ある種のメックに装備される、長距離用の強力な兵器。
VTOL	垂直離着陸機。
ブラック・ウィドウズ	ウルフ軍団所属の有名な傭兵集団。リーダーは、またの名をブラック・ウィドウとして知られる、ナターシャ・ケレンスキー。
マタブシ社	星間輸出入業務を行う巨大企業。 代表取締役：イシ・タヒロ
マリク	フリー・ワールド同盟を統治する一族。
メック	バトルメックのこと。
リアオ	カペラ同盟を統治する一族。
レーザー・ピストル	重量およそ1kgの携帯用レーザー銃。

ハードディスクへのインストール・起動

「バトルテック－奪われた聖杯－」はハードディスクへ組み込んで使用することができます。

1：インストールに必要なハードディスクの条件

- Ver3.0以上のMS－DOSで初期化されていること。(「バトルテック」をハードディスクから起動する場合は、MS－DOSが必要となります。)
- ハードディスク上に、約4MB以上の空き容量があること。

2：インストールにおける注意事項

ハードディスクへのインストール、及びハードディスクから起動するには、あらかじめMS－DOSに対する知識が必要となります。
下記の手順通りに手続きを進めれば、簡単にインストールすることができますが、万一、誤った操作を行った場合、重要なデータ、サブディレクトリ等を破壊することも考えられます。インストールされる際には、事前にハードディスクの内容をフロッピーディスク等にバックアップされることをお薦めいたします。
なお、「バトルテック」の使用、またはインストール作業によりハードディスクに何らかの障害が発生した場合でも、弊社では責任を負いかねます。
以上のことを御了承の上、注意してインストール作業を行ってください。

※ウィンドウズ、及びMS－DOS Ver. 5のタスクスワップには対応しておりません。MS－DOS Ver. 5をご使用されている方は、タスクスワップをオフに設定してください。

3：インストール手順

①ハードディスクからMS－DOSを起動します。

②「バトルテック」のディスク2（デモ・ディスク）を、ドライブ1またはドライブ2に入れます。

③DOSのカレントドライブを、ディスクを入れたドライブ名に変更します。

【例】
ディスクを入れたドライブが、Bに割り当てられている場合、B：と入力します。

④次のインストール・コマンドを入力し、リターン・キーを押してください。メッセージを確認すると、自動的にインストールが始まります。

【例1】
ディスクを入れたドライブがBドライブで、
インストール先のハードディスクがAドライブの場合

B＞BT_INST　A：

【例2】
ディスクを入れたドライブがCドライブで、
インストール先のハードディスクがBドライブの場合

C＞BT_INST　B：

⑤ディスク2のインストールが終了すると、「ディスクをディスク3に差し替えてください」と表示が出ますので、指示に従って、ディスクを入れ換えてください。

⑥同様に、ディスク3終了後、ディスクをディスク1に差し替えてください。終了メッセージが表示されれば、インストールは完了です。

＊インストールプログラムは、ルート直下にBTECHというサブディレクトリを作成し、その中へバトルテックの全システムをコピーします。別の名前、または別の階層のサブディレクトリ内へインストールしたい場合は、ゲームディスク1・2・3の内容の全てを、サブディレクトリごと、作成したディレクトリの中へコピーしてください。

4：ハードディスクからの起動

①「バトルテック」のディスク1（システム・ディスク）をドライブ1にセットしてください。

＊不法コピー防止対策のためのものです。ご面倒でもオリジナルディスクをセットしてください。

②ディレクトリをルートから¥BTECHへ移し、MWと入力し、リターンを押してください。ゲームが始まります。

【例】
インストールしたハードディスクがAドライブの場合

A＞CD　¥BTECH
A＞MW

■「メモリーが十分ではありません。」と表示された場合

「バトルテック」を起動するのに必要なメモリが確保されていないと、このアラームが表示されます。「バトルテック」を起動するには、490KB以上のフリーエリアが必要となります。この場合は、CONFIG.SYSを変更するなどして、フリーエリアを増やしてから、再実行してください。
「バトルテック」には、「バトルテック」起動のためのサンプルファイルが入っています。これを使ってCONGIG.SYSを変更することもできます。BTECHディレクトリ内にある、CONFIG.DOCを、CONFIG.SYSとリネームして、ルートディレクトリにコピーしてください。MS－DOSを再起動すれば、「バトルテック」を起動できる環境になります。
(MS－DOSの知識のない方は、不用意にCONFIGファイルを変更しないでください。)

530KB以上のフリーエリア上でバトルテックを起動することをお薦めします。フリーエリアが少ないと、バトルに出現する敵メックの種類が単調になります。

5：ゲームの終了方法

①メインメニューのオプション・アイコンを選び、「ゲームの終了」を選択します。

②「終了しても良いですか」と表示されますので、YESを選択します。

③ゲームは終了し、MS－DOSのプロンプト表示に戻ります。

＊ゲームの終了は、必ずこの終了方法で行ってください。ディスクの読み書きを行っている最中に電源を切ると、ハードディスクの内容が破壊される可能性があります。

BATTLETECH STAFF CREW

EXECTIVE PRODUCER : Satoshi 'HUSTLE' Honda
PRODUCER : Harunobu Komori / Isamu Senda

— PRODUCTION STAFF —

CHIEF DIRECTOR : Toshiyuki Nagai
DIRECTOR : Yasushi ENDO
GRAPHICS : Nobuyuki Ikigame and Reira Mizukage
MECH DESIGN : Atsushi Takeuchi
CHARACTOR DESIGN : Yosuke Eguchi
GRAPHIC DESIGN ASSISTANT : PARADIME SHIFT and Eri Nakamura
MUSIC / SE : Masaya Nishino
TEXT TRANSLATION : Takashi Kimura
CHIEF ENGINEER : Yoshiaki Iwasawa
PROGRAMMER : Kiyotaka Kohno (RHODES OFFICE)
TEST PLAYER : Takayuki Ando, Nobuaki Horie and Kenji Kikuchi

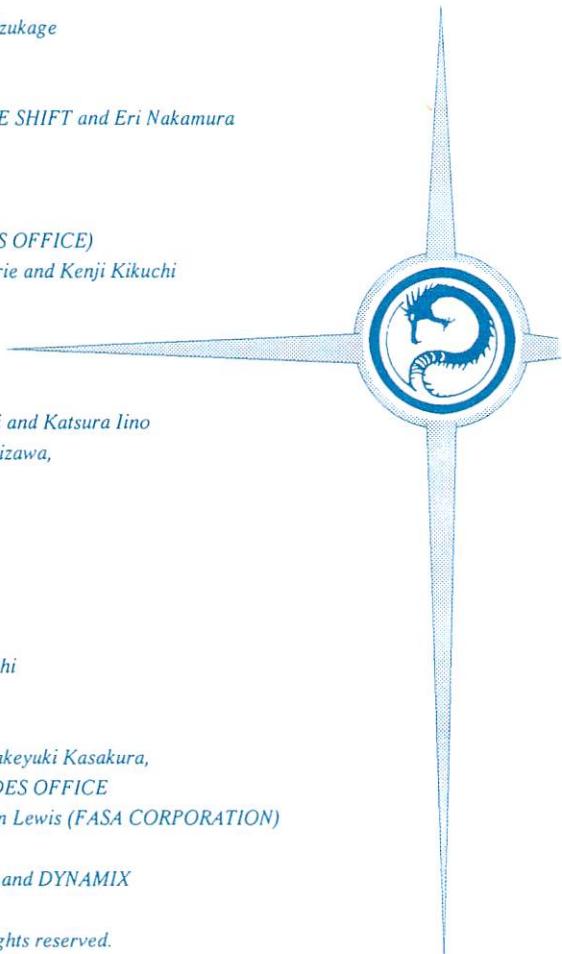
— MARKET STAFF —

GENERAL MANAGER : Katsumi Arai
PROMOTION : Kouki Minami, Kaku Maetani and Katsura Iino
SALES : Toshimichi Kawamura, Shun'ji Nishizawa,
Tatsuo Tateishi and Roy Shimoda

— MANUAL/PACKAGE STAFF —

MANAGER : Etsuko Matsuoka
PACKAGE DESIGN : COMIX BRAND
PACKAGE ILLUSTRATION : Atsushi Takeuchi
MANUAL EDITING : LITERATO

Special Thanks to Jun'ichi 'NINJA' Okuse, Takeyuki Kasakura,
Bill Swartz (ACTIVISION JAPAN) and RHODES OFFICE
Thanks to Tom Sloper (ACTIVISION) and Sam Lewis (FASA CORPORATION)

ORIGINAL GAME DESIGN by ACTIVISION and DYNAMIX

ビクター音楽産業株式会社　ニューメディア事業部　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2－8－16 TEL. 03（3423）9268

ビクター音楽産業株式会社